

# Vom Jäger zum Gejagten

## - Teil 1 -

Von Daniel Neugebauer

### Vorwort

Ingo Greifenklaue hat 2012 zum großen Wünschen und Wunscherfüllen aufgerufen. Diesem Lockruf konnte ich natürlich nicht widerstehen und hab mir prompt ein Abenteuer rund um die Ritter der Tafelrunde gewünscht. Ich selbst habe dafür einen kniffligen Wunsch von Stefan (<http://www.stefan-ohrmann.de/blog/>) erhalten:

*Ich wünsche mir ein Abenteuer für die Monsterjägerinheit „SOKO 2“, bei dem es nicht primär ums Monsterjagen geht. Schön wäre es gleich fertige Charakter dabei zu haben.*

Ich habe lange gerätselt was man daraus machen könnte und kam schließlich zu dem Schluss, die Jäger zu den Gejagten zu machen. Wie es im Rollenspielbereich so üblich ist, hinke ich mit meiner Veröffentlichung hinterher und muss leider gestehen, dass ich immer noch nicht ganz fertig bin. Ich möchte aber schon den Ersten Teil der Abenteuer veröffentlichen, damit Stefan schon etwas von seinem Wunsch hat.

In den weiteren Teilen werden andere Monster die Monsterjäger jagen und ihnen das Leben schwer machen. Abschließend hoffe ich noch einen Anhang mit Monsterwerten zu veröffentlichen.

Ich möchte noch mal Ingo für diese tolle Aktion danken und hoffe schon auf den nächsten deutsche Secret Santicore bzw. das nächste Mal, wenn es wieder heißt: Wunsch ist Wunsch, Blogger!

Viel Spaß beim Überleben wünscht  
Daniel

Wie war's mit der Jagd im tiefen Wald? ...  
Bruder, die Nacht war so lang und so kalt!  
Wie war's mit der Beute? Besiegt oder tot? ...  
Bruder, noch springt sie im Morgenrot!  
Wo bleibt deine Stärke, dein Stolz, deine Lust? ...  
Bruder, sie schmilzt mir von Flanke und Brust.  
Was hetzt dich so? Was ist deine Not?  
Bruder, ich sterbe, mich hetzt der Tod.

**- Rudyard Kipling**

Das Dschungelbuch

## **Grundidee**

Die Spielercharaktere sind eine effektive Monsterjägertruppe und haben so manchen Erfolg vorzuweisen. Sie spüren Kreaturen der Finsternis auf, räuchern ihre Lager aus und vernichten das Übel restlos. Doch was passiert wenn der Jäger zum Gejagten wird? Wenn die Monster ihre Kräfte einsetzen um die Monsterjäger zu vernichten, dann gilt es nur um eins: Überleben!

## **Aufbau**

Idealerweise spielt man das Abenteuer während einer kleinen Kampagne und setzt die Jäger im Laufe anderer Szenarien ein. Jeder Jäger hat seinen ganz eigenen Weg die Monsterjäger auszuschalten. Es bleibt dem Spielleiter dabei überlassen, die Monster nach und nach einzusetzen, oder einen geballten Angriff mit allen Monstern durchzuführen.

# **Der Koloss**

Der Koloss ist am leichtesten einzusetzen. Er versucht mit brachialer Gewalt die Spielercharaktere auszuschalten. Er geht dabei nicht dumm vor, ist aber der Überzeugung, dass brutale Gewalt der erste (und beste) Weg der Problemlösung ist. Er hat zwei Stellvertreter die den Spielercharakteren zuerst das Leben schwer machen werden.

##Kasten

## **Kolossale Gegner**

Um möglichst flexibel zu bleiben ist das kolossale Monster nicht festgelegt. Es folgen einige Beispiele für den Koloss als Gegner und der Spielleiter sollte den Gegner wählen der am besten in seine Kampagne passt:

**Der Werwolf** – Er ist der König der Wölfe und die Spielercharaktere haben seine Frau ermordet. Nun zieht der Werwolf in die Schlacht. Begleitet von seinem wahnsinnigen Sohn und seiner blutgierigen Schwester. Seine Schergen bestehen aus jungen Werwölfen und wirklichen Wölfen.

**Der Dämon** – Die Pläne des Erzdämons wurden von den Spielercharakteren vereitelt und nun erfolgt der Gegenschlag. Seine Stellvertreter sind gewaltige, grobschlächtige Dämonen. Als Schergen stehen dem Erzdämonen sowohl kontrollierte Menschen, als auch niedere Dämonen aus den Kreisen der Hölle zur Verfügung.

**Der Feenritter** – Seit Jahrhunderten aus dem Reich der Menschen vertrieben, fristen die Feen ein Leben im Exil. Nach dem Bruch eines uralten Feenpaktes durch die Monsterjäger, beschließt der Feenritter den Paktbrechern ein Ende zu machen. Seine Stellvertreter sind ein gewaltiger Troll und ein Pflanzelementar. Seine Schergen sind Feensoldaten, Goblins und Kobolde.

##Kastenende

## **Erstkontakt**

### *Plan*

Mit dem Hinterhalt versucht der Koloss seine Feinde einzuschätzen. Er wird selbst nicht in Erscheinung treten, aber einer seiner Stellvertreter wird den Angriff leiten.

### *Setting: Alte Industrieanlage*

Ruinen und Rost prägen den Schauplatz. Alte Leitern führen zu wackligen Emporen. Die Gebäude und Anlagen werden langsam von der Witterung zerfressen. Kaum jemand verirrt sich hierher. Die Kellertunnel sind größtenteils mit Regenwasser geflutet, auf dem ein öliger Film schwimmt. Ratten treiben sich hier herum und manchmal schlafen hier Obdachlosen die sich zu Gruppen zusammenrotten.

##Kasten

### **Tipp!**

Ein guter Kampfschauplatz arbeitet immer mit verschiedenen Ebenen: Ganz unten befinden sich die Tunnel. Im Erdgeschoss führen Luken oder rostige Boden nach unten und Leitern oder Rampen nach oben. Im oberen Teil der Halle überspannen Geländer und Rampen die Halle. Vorsicht: Der Rost hat die Stabilität ernsthaft gefährdet!

##Kastenende

### *Ablauf*

Die Spielercharaktere werden durch einen Vorwand in die alte Industriebrache gelockt. Berichte über getötete Obdachlose und seltsame Spuren werden sicherlich ihre Aufmerksamkeit erregen.

Wenn die Charaktere eintreffen, ist der Hinterhalt bereits geplant. Der schwächere Stellvertreter leitet den Angriff und hat doppelt so viele Schergen dabei wie Spielercharaktere anwesend sind. Alle kämpfen bis zum Tod.

Haben die Spielercharaktere den Kampf gewonnen, können sie noch einige Informationen erhalten. So besitzt der Stellvertreter einen groben Plan des Gebäudes und die Namen und Zuständigkeiten der Monsterjäger. Die letzten Worte des Stellvertreters geben schließlich den Hinweis auf den Koloss und seine Rachepläne an den Monsterjägern.

## **Überfall**

### *Plan*

Während der Nachforschungen über ihren Feind greift der verbliebene Stellvertreter des Kolosses an. Es wird deutlich, dass als nächstes die Basis der Spielercharaktere angegriffen wird. Man sollte sich also vorbereiten.

### *Setting: Bibliothek*

Die große Bibliothek der Stadt besitzt einen fantastischen Lesesaal mit mehreren Lesepulten und Regalen. Darüber befinden sich vier Galerien. In den Kellern reihen sich die Regale mit den ältesten Büchern aneinander. Überall in der Bibliothek sind Besucher die durch die Schergen in Gefahr gebracht werden.

### *Ablauf*

Der zweite Überfall auf die Spielercharaktere erfolgt noch heftiger. Kurz vor dem Abschluss der Nachforschungen erfolgt der Angriff. Der eingesetzte Stellvertreter ist gewaltig und wird

nur von wenigen Schergen begleitet. Er verwüstet das gesamte Gebäude. Verlagert den Kampf womöglich auf die Straße und muss wahrscheinlich mit schwerem Gerät zur Strecke gebracht werden. Doch dies kann nur aus der Basis beschafft werden, also müssen die Charaktere das Monster beschäftigen. Gleichzeitig bringen die Schergen Unschuldige in Gefahr und die Charaktere müssen sich auch um deren Schutz kümmern.

Haben die Charaktere gewonnen erfahren sie aus den Nachforschungen, dass der Koloss in den nächsten Tagen angreifen wird. Die Sternkonstellation/Die Mondphase ist so günstig, dass der Koloss seine maximale Kraft erreicht. Es bleibt also nur wenig Zeit um sich darauf vorzubereiten.

## **Frontalangriff**

### *Plan*

Die letzte Schlacht hat begonnen. Der Kampf findet auf eigenem Boden statt. Die Basis der Monsterjäger muss dem Ansturm des Kolosses und seiner Schergen standhalten.

### *Setting: Die Basis*

Die Spielercharaktere sollten am besten wissen wie ihre Basis aussieht. Vielleicht wurde sie schon zu Beginn der Kampagne gestaltet und nach und nach erweitert, aber es kann auch sein dass erst zu diesem Zeitpunkt die Basis mitsamt Personal genauer ausgearbeitet wird (siehe auch Tipp und Anhang: Basisbau)

### *Ablauf*

Aus den Nachforschungen hat sich ergeben, dass ein baldiger Angriff bevorsteht. Um seine Chancen auf Erfolg zu erhöhen, sollten die Monsterjäger ihre Basis befestigen. Militärische Ausrüstung, angeheuerte Soldaten und (möglicherweise) magische Verteidigungen können dem Überleben außerordentlich zuträglich sein. Die Spieler sollten planen, wo sie welche Ausrüstung einsetzen.

### **##Kasten**

#### **Tipp!**

Prinzipiell bauen die Spieler hier einen Dungeon für den Spielleiter. Man verteilt Fallen, setzt die Gegner und gestaltet sogar die Anordnung der Räume. Je nachdem wie viel Spaß die Spieler an der Gestaltung der eigenen Basis haben, kann man damit schon den halben Spielabend verbringen. Anschließend befindet man sich in einem „Reverse Dungeon Abenteuer“ und die Rollen sind vertauscht. Der Spielleiter muss die Basis untersuchen, den Fallen ausweichen und sich gegen die Spielercharaktere mitsamt ihren Verbündeten wehren.

### **##Kastenende**

Der Koloss wird auf seine Stärke setzen um sämtliche Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Er wird von einigen Schergen begleitet die er vorschickt, um Fallen und kleinere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Er wird sich nicht ohne weiteres zurückziehen. Es ist seine letzte Schlacht.

### *Manöverkritik*

Wie verlief die letzte Schlacht und was bleibt nun zu tun?

### **Die Monsterjäger gewinnen**

Sollten es die Monsterjäger schaffen den Ansturm des Kolosses aufzuhalten, ist der Frieden einstweilen wieder hergestellt. Doch nun gilt es die Wunden zu lecken. Die

Schlacht hat viele Opfer verlangt und die Basis muss wieder aufgebaut werden. Es ist der perfekte Zeitpunkt für einen weiteren Angriff, oder?

### **Der Koloss gewinnt**

Sollte der Koloss gewinnen, liegt die SOKO Monsterjäger in Trümmern. Versprengte Monsterjäger ziehen sich in den Untergrund zurück und nun muss der Wiederaufbau erfolgen, oder sollten die Monster doch gewonnen haben?

### **Unentschieden?!**

Kommt es zu einem Unentschieden könnten die Monsterjäger einen Gegenangriff machen. Die Gelegenheit scheint günstig: Der Koloss ist geschwächt und endlich können die Spielercharaktere Ort und Zeit des Angriffs bestimmen.

Somit endet die erste Jagd der Monster. Weiter geht es im zweiten Teil, der einen wesentlich subtileren Feind mit den Spielercharakteren konfrontiert.

# Anhang

## Basisbau

Wer ein paar Ideen braucht was in einer SOKO-Basis so alles an Räumen und Inventar vorhanden sein könnte, der findet auf folgenden Tabellen einige Inspirationen. Genutzt wird sie mit einem Kartenspiel. Einfach zehn (oder mehr) Karten ziehen und sie so auf dem Tisch auslegen, wie die Basis aufgebaut sein soll. Die Kartenfarben bedeuten dabei folgendes:

Pik     Sehr gute Qualität  
Herz    Gute Qualität  
Karo    Schlechte Qualität  
Kreuz   Sehr schlechte Qualität

Die Basisbau dient lediglich als kleiner Ideengeber, je mehr Arbeit die Gruppe in die SOKO-Zentrale steckt umso mehr Motivation haben sie natürlich auch sie bis zum letzten Mann zu verteidigen.

## Räume

2     Hörsaal für Einsatzbesprechungen  
3     Waffenkammer mit allen möglichen Monsterjägerwaffen  
4     Kantine mit freundlichem Küchenpersonal  
5     Schiessstände für neue Rekruten  
6     Befragungszimmer mit Spiegelglas  
7     Asservatenkammer mit sichergestellten Gegenständen  
8     Versicherungsabteilung mit entzückender Sachbearbeiterin  
9     Garage mit Fahrzeugen aller Art  
10    Bibliothek mit Fachbüchern  
Bube   Sicherheitspersonal der Basis  
Dame   Wissenschaftliches Labor  
König   Büro der Spielercharaktere  
As     Büro des Chefs  
Joker   Besonderer Raum

Um zu verhindern, dass eine Basis nur aus Kantinen und Büroräumen besteht, werden doppelte Karten aufeinander gelegt. Als Qualität zählt dann die oberste Karte. Je nach gezogenen Karten ändert sich auch das Gesicht der SOKO. Wenn der Chef beispielsweise kein Büro hat, dann ist er womöglich selten in der Zentrale anzutreffen und ohne Labor und Bibliothek liegt der Fokus wohl nicht auf Forschungsarbeit.

## Besondere Räume

Noch eine Karte ziehen, aber nur auf die Kartenfarbe achten:

Pik     Beschwörungskammer  
Herz    Geheimer Fluchtweg in die Abwässerkanäle  
Karo    Gefängnis mit monströsem Insassen  
Kreuz   Trophäenraum zur Weiterbildung, nicht zum Angeben gedacht!